

## **La mémoire politique de la série *Super Smash Bros.***

### **Thème de l'émission**

Cette émission sera consacrée à la série des *Super Smash Bros.*, développée par Nintendo et initiée en 1999 sur *Nintendo 64*, et dont le dernier épisode est sorti en 2018 sur *Nintendo Switch*. Il sera notamment interrogé la façon dont la série façonne une politique mémorielle de l'histoire du jeu vidéo. La problématique sera posée comme suit : « Quelle est la politique mémorielle du jeu vidéo offerte par la série des *Super Smash Bros.* ? »

#### **1 – Présentation et problématique 00:48 => 05:40**

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

#### **2 – L'écriture des vainqueurs 05:42 => 09:39**

Où l'on montre que l'écriture de l'histoire est nécessairement politique.

#### **3 – Conservation et patrimoine 09:40 => 15:12**

Où l'on montre comment Nintendo récrit son histoire du jeu vidéo.

#### **4 – De la politique du jeu vidéo 15:13 => 20:44**

Où l'on montre les effets délétères de cette écriture.

### **Ludographie :**

*Chrono Trigger* (1995, Square/Snes)  
*Donkey Kong Country* (1994, RareWare/Snes)  
*E.T. the Extra-Terrestrial* (1982, Atari/Atari 2600)  
*Earthbound* (1994, Ape/Snes)  
*Killer Instinct* (1994, RareWare/Snes)  
*Kirby's Dream Land* (1992, Hal Laboratory/Game Boy)  
*Mortal Kombat* (1993, Midway/Snes)  
*PlayStation All-Stars Battle Royale* (2012, Sony/PS3)  
*Seiken Densetsu 3* (1995, Square/Super Famicom)  
*Street Fighter II* (1992, Capcom/Snes)  
*Super Mario 64* (1996, Nintendo/N64)  
*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/Nes)  
*Super Smash Bros.* (1999, Hal Laboratory/N64)  
*Super Smash Bros. Ultimate* (2018, Hal Laboratory/Switch)  
*Super Smash Bros. Melee* (2001, Hal Laboratory/GameCube)  
*Wario Land: Super Mario Land 3* (1994, Nintendo/Game Boy)